

# **LAPORAN KEGIATAN PPM**



## **JUDUL KEGIATAN PPM SOSIALISASI MODEL PERMAINAN UNTUK PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK BAGI GURU TK SE-DIY**

Oleh :

Prof. Dr. Hari Amirullah R., M.Pd.	NIP. 19680117 199203 1 001
Dr. Arif Rohman, M.Si.	NIP. 19670329 199412 1 002
Eka Novita Indra, M.Kes.	NIP. 19821112 200501 2 001
Herka Maya Jadmika, M.Pd.	NIP. 19820101 200501 1 001
S. M. Fernanda	NIM. 12711251056
Octi Linda S	NIM 11602241090

Dibiayai oleh Dana DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta  
dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program PPM  
Tahun Anggaran 2014, Nomor : 897/UN34.21/Kontrak/PPM/2014

---

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**HASIL EVALUASI LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
**TAHUN ANGGARAN 2014**

- A. JUDUL KEGIATAN : Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY
- B. KETUA PELAKSANA : Prof. Dr. Hari Amirullah Rahman, M.Pd.
- C. ANGGOTA PELAKSANA : 1. Dr. Arif Rohman, M.Si.  
2. Eka Novita Indra, M.Kes.  
3. Herka Maya Jadmika, M.Pd.  
4. S. M. Fernanda Iragraha  
5. Octi Linda S
- D. HASIL EVALUASI :
1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat **telah / belum** <sup>\*)</sup> sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam proposal LPM.
  2. Sistematika laporan **telah / belum** <sup>\*)</sup> sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Buku Pedoman PPM UNY.
  3. Hal-hal yang lain **telah / belum** <sup>\*)</sup> memenuhi persyaratan. Jika belum memenuhi persyaratan dalam hal .....
- E. KESIMPULAN DAN SARAN :
- Laporan dapat diterima / belum diterima <sup>\*)</sup>.

Yogyakarta, 24 November 2014

Mengetahui/Menyetujui:  
Ketua LPPM UNY,

Kapus PPKO

Prof. Dr. Anik Ghuftron, M.Pd  
NIP 19621111 198803 1 001

Dr. Arif Rohman, M.Si  
NIP. 19670329 199412 1 002

<sup>\*)</sup> Coret yang tidak perlu

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan inayahNya yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan untuk melaksanakan tugas program Pengabdian kepada Masyarakat ini, sehingga dapat terlaksana dan terselesaikan dengan baik dan lancar.

Pengembangan teknologi yang tepat guna bagi peningkatan Sumber Daya Manusia merupakan suatu tantangan bagi Universitas Negeri Yogyakarta untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan IPTEKnya dalam memecahkan permasalahan lingkungan atau permasalahan di lingkungan masyarakat. Pada kegiatan ini, salah satu kasus yang diambil adalah Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY.

Program ini terlaksana berkat kerjasama Tim Pengabdi, LPM UNY, guru TK Se-DIY, dan mahasiswa program pascasarjana UNY. Untuk itu, perkenalkan Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada Tim Pelaksana.
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNY yang telah memberikan fasilitas, petunjuk, dan pengarahan dalam persiapan dan pelaksanaan program pengabdian ini.
3. Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, khususnya Prodi Ilmu Keolahragaan yang telah membantu dalam memfasilitasi penyelenggaraan sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan lancar dan sukses.
4. Pengelola UNY Kampus Wates yang telah memberikan fasilitas dan bantuan sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan lancar dan sukses.
5. Guru-guru TK Se-DIY yang telah bekerjasama dengan baik sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan lancar dan sukses.
6. Guru dan siswa TK yang telah bersedia menjadi peraga dalam kegiatan PPM
7. Semua pihak terkait yang telah membantu menyukseskan program Pengabdian kepada Masyarakat ini sehingga dapat terselenggara dengan sukses.

Tim Pengabdi juga mohon maaf bila ada kekurangan dalam pelaksanaan program Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Akhirnya semoga program Pengabdian kepada Masyarakat ini bermanfaat.

Yogyakarta, 24 November 2014  
Tim Pengabdi

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
 A. PENDAHULUAN .....	 1
1. Analisis Situasi.....	1
2. Tinjauan Pustaka .....	2
3. Identifikasi dan Rumusan Masalah .....	4
4. Tujuan Kegiatan PPM .....	4
5. Manfaat Kegiatan PPM .....	5
 B. METODE KEGIATAN PPM .....	 6
1. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM .....	6
2. Metode Kegiatan PPM .....	6
3. Langkah-Langkah Kegiatan PPM .....	7
4. Faktor Pendukung dan Penghambat .....	7
 C. PELAKSANAAN KEGIATAN PPM .....	 8
1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM .....	8
2. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM .....	9
 D. PENUTUP .....	 11
1. Kesimpulan .....	11
2. Saran .....	11
 DAFTAR PUSTAKA .....	 12
LAMPIRAN.....	13

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan PPM Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru TK Se-DIY .....	8

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Perjanjian Internal Pelaksanaan PPM Berbasis Hasil Penelitian .....	13
Lampiran 2. Foto Kegiatan .....	17

## **RINGKASAN KEGIATAN PPM**

### **SOSIALISASI MODEL PERMAINAN UNTUK PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK BAGI GURU TK SE-DIY**

**Oleh:**

**Hari Amirullah R.,dkk**

Tujuan Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru TK Se-DIY, adalah sebagai berikut: (1) Mensosialisasikan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK terhadap guru TK Se-DIY dan (2) Mengimplementasikan penggunaan model permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada guru TK Se-DIY.

Kegiatan Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru TK Se-DIY dilaksanakan di UNY Kampus Wates pada tanggal 1 November 2014. Jumlah peserta kegiatan pelatihan terpadu sebanyak 50 orang. Metode yang ditempuh adalah ceramah, tanya jawab, studi kasus, demonstrasi, praktek langsung, dan evaluasi.

Hasil kegiatan adalah sebagai berikut: (1) Target sebanyak 50 peserta dapat terpenuhi, (2) Terlaksananya kegiatan mendapat apresiasi yang bagus dari khalayak sasaran, dan (3) Peserta dapat memahami model permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, khususnya pada tingkatan Taman Kanak-Kanak. Adapun saran yang dapat disampaikan dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini, adalah sebagai berikut: (1) Perlu adanya buku panduan tentang model permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak agar mempermudah guru dalam mengaplikasikan apabila muncul permasalahan selama proses pembelajaran dan (2) Kegiatan perlu ditindak lanjuti dengan pelatihan kreativitas guru dalam mengembangkan model permainan untuk anak TK, khususnya yang berorientasi pada permasalahan psikologis anak.

**Kata kunci:** sosialisasi, model permainan, sosial emosional, guru TK

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Analisis Situasi**

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas. Pembinaan dan pengembangan potensi insan Indonesia secara generik terbentuk melalui pendidikan atau melalui atmosfer masyarakat belajar. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa dan kunci pembangunan potensi insan.

Pembinaan dan pengembangan anak prasekolah/anak usia dini harus mendapatkan perhatian yang serius, karena anak inilah yang kelak menjadi penerus generasi bangsa dan penerus cita-cita bangsa. Anak merupakan tunas bangsa yang harus secara dini diberikan pendidikan dan terus dikembangkan potensinya, sehingga mewujudkan generasi bangsa yang tangguh dan kompetitif.

Sosial emosional merupakan salah satu ruang lingkup bidang pengembangan pembentukan perilaku anak yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain, bertahap, kontinu, dan bersifat habituasi. Lingkup tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional termanifestasikan ke dalam nilai-nilai: (1) bersikap kooperatif dengan teman; (2) mengekspresikan emosi sesuai kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan sebagainya); (3) memahami peraturan dan disiplin; (4) memiliki sikap gigih (tidak mudah meyerah); (5) bangga terhadap hasil karya sendiri; dan (6) menghargai keunggulan orang lain (Kemendiknas, 2010).

Model permainan ini dirancang berdasarkan hasil kajian kurikulum dan karakteristik anak TK kelompok B, sehingga rancangan permainan sesuai dengan tujuan pendidikan yang holistik untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B dengan pengintegrasian ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Model permainan yang terintegrasi ini, diharapkan memiliki dampak yang signifikan spesifiknya bagi guru dan generiknya bagi anak TK kelompok B. Melalui pengembangan model permainan ini, semoga wawasan guru bertambah, guru menjadi lebih kreatif, penetratif, dan atraktif dalam menyusun media pembelajaran dan memiliki variasi-variasi dalam mentransfer materi pelajaran



pengembangan sosial emosional spesifiknya dan variasi dalam mentransfer materi bidang pelajaran lain generiknya. Sedangkan dampak pengembangan permainan ini bagi anak TK kelompok B yaitu anak mendapatkan materi pelajaran pengembangan sosial emosional seraya bermain yang mengintegrasikan domain kognitif, afektif, dan psikomotor dalam setiap aktivitasnya. Atas dasar tersebut penulis tertarik untuk melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui sosialisasi model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak bagi Guru TK Se-DIY.

## **B. Tinjauan Pustaka**

Salah satu hal yang urgen tidak boleh diabaikan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran. Joyce (Trianto, 2014) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Joyce & Weil (Rusman, 2012) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Dini Rosdiani (2012) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional.

Bermain dan permainan merupakan dua istilah yang sering digunakan secara bergantian. Ditinjau dari jenis kata, bermain termasuk kata kerja dan permainan termasuk kata benda. Anak bermain berarti anak melakukan suatu permainan. Contohnya anak bermain permainan bolabasket, anak bermain permainan sepakbola, anak bermain permainan kasti, dan lainnya.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, wajar jika dalam berbagai aktivitas sehari-harinya anak banyak mainnya ketimbang dituntut untuk belajar selayaknya siswa SD. Agung Triharso (2014) berpendapat bahwa bermain

adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bredekamp & Copple (Rae Pica, 2012) berpendapat bahwa bermain menyediakan suatu konteks bagi anak-anak untuk melatih keahlian yang baru diperoleh untuk memfungsikan kapasitas berkembang mereka pada peran sosial baru, usaha atau tugas yang menantang, dan menyelesaikan masalah kompleks yang mereka mungkin tidak (tidak dapat) lakukan. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir (Yuliani Nurani Sujiono, 2011). Hughes (Anggani Sudono, 2000) berpendapat bahwa bermain pada hakikatnya adalah meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif. Unsur-unsur yang merupakan daya kreativitas adalah kelancaran, fleksibel, pilihan, orisinil, elaborasi dengan latihan menjawab, luwes dalam menerima beragam jawaban, mampu memilih jawaban yang paling tepat, dan jawaban tidak mencontek.

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Catron & Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono (2011) menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu:

- 1) Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- 2) Kemauan untuk mendapatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- 3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk ke dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
- 4) Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti peraturan bermain yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Sosial emosional merupakan salah satu ruang lingkup bidang pengembangan pembentukan perilaku anak yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain, bertahap, kontinyu, dan bersifat habituasi. Lingkup tingkat pencapaian

perkembangan sosial emosional termanifestasikan ke dalam nilai-nilai: (1) bersikap kooperatif dengan teman; (2) mengekspresikan emosi sesuai kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan sebagainya); (3) memahami peraturan dan disiplin; (4) memiliki sikap gigih (tidak mudah meyerah); (5) bangga terhadap hasil karya sendiri; dan (6) menghargai keunggulan orang lain (Kemendiknas, 2010).

### **C. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan tim pengabdian dengan beberapa guru TK, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Banyak guru yang mengalami kendala dalam mengembangkan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak Tk.
2. Banyak guru mengalami kesulitan untuk memberikan terapi masalah psikologis yang dialami anak didik, khususnya masalah emosional.
3. Keterbatasan sarana prasarana di sekolah TK DIY sering dijadikan sebagai alasan bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran.
4. Perlu adanya solusi praktis melalui pengembangan model permainan untuk perkembangan sosial emosional anak TK.

Mengingat adanya keterbatasan dana, kemampuan, dan waktu maka permasalahan yang akan diatasi pada kegiatan PPM ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan penggunaan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak bagi guru TK ?
2. Bagaimana memanfaatkan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak bagi guru TK?

### **D. Tujuan Kegiatan PPM**

Tujuan dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru TK Se-DIY”, adalah sebagai berikut:

1. Mensosialisasikan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK terhadap guru TK Se-DIY.
2. Mengimplementasikan penggunaan model permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada guru TK Se-DIY.

#### **E. Manfaat Kegiatan PPM**

1. Bagi Peserta
  - a. Bagi peserta akan menambah wawasannya dalam hal penggunaan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK.
  - b. Tersusun bentuk-bentuk model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK.
2. Bagi LPM UNY
  - a. Kebanggaan bagi LPM UNY bila dapat mengembangkan bidang ilmu khususnya model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK.
  - b. Mendapatkan arah program-program pengabdian yang nyata dibutuhkan dan bermanfaat untuk tahun-tahun berikutnya, yang sangat didambakan masyarakat.
3. Bagi Pengabdi
  - a. Merupakan tantangan untuk mengembangkan model permainan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak bagi Guru TK
  - b. Tersusun panduan tentang model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK

## **BAB II**

### **METODE KEGIATAN PPM**

#### **A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM**

Khalayak sasaran pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah guru TK Se-DIY sebanyak 50 peserta, dengan rincian sebagai berikut: 10 orang mewakili Kabupaten Bantul, 10 orang mewakili Kabupaten Gunungkidul, 10 orang mewakili Kabupaten Kulonprogo, 10 orang mewakili Kabupaten Sleman, dan 10 orang mewakili Kota Yogyakarta.

#### **B. Metode Kegiatan PPM**

Adapun metode yang diterapkan selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, adalah sebagai berikut:

1. Diskusi tentang permasalahan yang dihadapi anak TK terkait dengan perkembangan sosial emosional selama mengikuti pembelajaran.
2. Perancangan dan pembuatan materi yang dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru TK untuk mengembangkan sosial emosional anak TK.
3. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan praktek
  - a. Metode ceramah, digunakan untuk menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yaitu mengenai penggunaan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK.
  - b. Metode demonstrasi, dilakukan dengan cara mendemonstrasikan penggunaan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK.
  - c. Praktek penggunaan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK oleh para peserta
  - d. Evaluasi  
Evaluasi dilakukan bersamaan dengan proses kegiatan praktek pada saat pelaksanaan sosialisasi.

### **C. Langkah-Langkah Kegiatan PPM**

1. Melakukan survai terhadap permasalahan yang sering dialami oleh guru TK dalam mengembangkan model permainan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak TK.
2. Menyusun materi model permainan yang akan dijadikan sebagai panduan bagi peserta kegiatan.

### **D. Faktor Pendukung dan Penghambat**

1. Faktor Pendukung
  - a. Dukungan Tim Pegabdi, peserta, dan pemateri sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan lancar.
  - b. Minat peserta untuk dapat mengembangkan model permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak TK.
  - c. Kemampuan pemahaman dan persepsi guru yang cenderung homogen sangat membantu kelancaran kegiatan. Dengan demikian materi yang disampaikan dapat diserap dan diaplikasikan dengan baik oleh peserta.
2. Faktor Penghambat
  - a. Keterbatasan waktu dari kedua belah pihak, sehingga materi paktik tidak dapat dilakukan oleh semua peserta.
  - b. Kegiatan pelatihan tidak dapat dilakukan sesuai dengan jadwal yang direncanakan dikarenakan bersamaan dengan beberapa kegiatan yang lain.
  - c. Tidak semua peserta dapat mengikuti kegiatan secara penuh dikarenakan ada kegiatan yang terkait dengan tugas di sekolah.
  - d. Saat kegiatan berlangsung, permasalahan yang muncul lebih banyak mengarah pada permasalahan internal di sekolah masing-masing sehingga terjadi perubahan dan penambahan materi yang disesuaikan dengan permintaan peserta kegiatan.

### **BAB III**

#### **PELAKSANAAN KEGIATAN PPM**

##### **A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru TK Se-DIY dilakukan pada tanggal 1 November 2014. Adapun rincian kegiatan secara keseluruhan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan PPM Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru TK Se-DIY

<b>Tanggal</b>	<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Lokasi Kegiatan</b>
Agustus	Diskusi Awal Tim Pengabdian dengan Khalayak Sasaran	PPs UNY
September	Penyusunan Materi dan Undangan Pemberitahuan	PPs UNY
Oktober	Finalisasi Penyusunan Materi dan Undangan Pemberitahuan	PPs UNY
1 November	Pelaksanaan Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY	UNY Kampus Wates
November	Evaluasi Kegiatan	PPs UNY
November	Penyusunan Laporan	PPs UNY

Adapun hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, adalah sebagai berikut:

- a. Peserta merasa puas dengan diadakannya Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY oleh Tim Pengabdian dari LPM UNY. Indikator tingkat kepuasan peserta kegiatan dapat dilihat dengan adanya permintaan untuk diadakannya penyelenggaraan program lanjutan yang secara khusus mengembangkan model permainan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak TK.
- b. Peserta dapat mengimplementasikan penggunaan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK. Selain itu, sebagian besar peserta dapat mempraktekkan mengajar dengan baik.

- c. Tim Pengabdian terinspirasi untuk menyusun buku panduan tentang model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK yang lebih kreatif dan inovatif.

## **B. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM**

Permasalahan yang terdapat dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat khususnya pada Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY adalah pengaturan waktu pelaksanaan kegiatan. Rencana awal kegiatan pelatihan dilakukan pada bulan Oktober, namun tertunda hingga bulan November. Hal tersebut dikarenakan adanya berbagai kegiatan baik dari pihak peserta maupun Tim Pengabdian sehingga kegiatan tidak sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sejak awal. Untuk itu, dalam kegiatan ini kendala tersebut diatasi dengan cara sebagai berikut:

- a. Kegiatan pelatihan ditunda dan dilaksanakan pada bulan November 2014.
- b. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan, Tim Pengabdian meminta pada peserta kegiatan untuk memberikan testimoni baik melalui lisan maupun tulisan.
- c. Untuk mempermudah pemahaman, materi praktek diberikan dengan menggunakan metode demonstrasi dan *drill* yang dilakukan secara klasikal.

Meskipun beberapa kendala muncul selama kegiatan berlangsung, namun semua dapat diatasi dengan baik. Keberhasilan dalam mengatasi setiap permasalahan sangat didukung adanya kerjasama yang baik antara Tim Pengabdian, peserta, dan UNY Kampus Wates. Adapun faktor yang berperan terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan, di antaranya sebagai berikut:

- 1. Motivasi dan minat peserta merupakan modal dasar dalam mengembangkan model permainan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak TK.
- 2. Tanggapan positif dari peserta terhadap penyelenggaraan Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY. Dengan menjalin kerjasama yang baik antara guru dengan anak didik diharapkan dapat lebih mempermudah anak TK dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional.



3. Materi yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak sasaran dengan memuaskan oleh karena dirancang berdasarkan hasil penelitian dan diskusi yang dilakukan oleh Tim Pengabdian dengan khalayak sasaran.
4. Permasalahan yang diajukan dan ditemukan dalam pertemuan merupakan permasalahan yang sesuai dengan arah pengembangan dan hasil diskusi dengan khalayak sasaran.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik meskipun tidak sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan berkat adanya kerjasama antara Lembaga Pengabdian Masyarakat UNY, Tim Pengabdi, UNY Kampus Wates, dan guru TK Se-DIY yang menjadi peserta kegiatan. Indikasi keberhasilan pelaksanaan kegiatan adalah ketercapaian target yang telah ditentukan, di antaranya: (1) Target sebanyak 50 peserta dapat terpenuhi, (2) Terlaksananya kegiatan Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY mendapat apresiasi yang bagus dari khalayak sasaran, dan (3) Peserta kegiatan dapat memahami model permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, khususnya pada tingkatan Taman Kanak-Kanak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil kegiatan, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Perlu adanya buku panduan tentang model permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak agar mempermudah guru dalam mengaplikasikan apabila muncul permasalahan selama proses pembelajaran.
- b. Kegiatan PPM Sosialisasi Model Permainan Untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Bagi Guru Tk Se-DIY perlu ditindak lanjuti dengan pelatihan kreativitas guru dalam mengembangkan model permainan untuk anak TK, khususnya yang berorientasi pada permasalahan psikologis anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kemendiknas. (2010). *Kurikulum taman kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Pica, R. (2012). *Permainan-permainan pengembangan karakter anak-anak*. (Terjemahan Elna Waldemar). Jakarta: PT Indeks. (Buku asli diterbitkan tahun 2006)
- Rosdiani, D. (2012). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sujiono, Y.N. (2011). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Trianto. (2014). *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA & anak usia kelas awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triharso, A. (2014). *Permainan kreatif & edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

*Alamat: Karangmalang, Yogyakarta. 55281.*  
*Telp. (0274) 550839 Fax, (0274) 518617. e-mail: lppm.uny@gmail.com*

---

SURAT PERJANJIAN INTERNAL  
PELAKSANAAN PPM BERBASIS HASIL PENELITIAN  
NOMOR : 01/PPM Berbasis Hasil Penelitian/UN.34.21/2014

Pada hari ini Jum'at tanggal lima bulan September tahun dua ribu empat belas kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Prof. Dr. Anik Ghufroon, M.Pd. : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang berkedudukan di Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Prof. Dr. Hari Amirullah R., M.Pd : Ketua Tim PPM berbasis hasil penelitian, yang beralamat di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Surat Perjanjian Internal ini berdasarkan :

1. Surat Keputusan Ketua LPPM UNY **Nomor : 048a Tahun 2014, tanggal 21 Juli 2014** tentang Penetapan Pemenang PPM Berbasis Hasil Penelitian Dana Bidang I UNY Tahun 2014.
2. Surat Perjanjian Penugasan dalam Rangka Pelaksanaan Program PPM Berbasis Hasil Penelitian Tahun Anggaran 2014. No. : 897/UN34.21/Kontrak/PPM/2014, tanggal 5 September 2014
3. DIPA UNY No. : SP DIPA-023.04.2.189946/2014 tanggal 5 Desember 2013. Revisi ke-2No.: SP DIPA-023.04.2.189946/2014 tanggal 29 April 2014.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan PPM Berbasis Hasil Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

**Pasal 1**

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab dan mengkoordinasikan pelaksanaan PPM Berbasis Hasil Penelitian dengan judul dan nama Ketua/Anggota Pengabdian sebagai berikut :

- Judul : Sosialisasi Model Permainan untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak bagi Guru TK se-DIY
- Ketua Peneliti : Prof. Dr. Hari Amirullah R., M.Pd
- Anggota : 1. Dr. Arif Rohman, M.Si  
2. Eka Novita Indra, M.Kes  
3. Herka Maya Jadmika, M.Pd



## Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana PPM yang tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp 10.000.000 (Sepuluh juta rupiah) yang dibebankan kepada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) BLU Universitas Negeri Yogyakarta Tahun Anggaran 2014 No. : SP DIPA-023.04.2.189946/2014 tanggal 5 Desember 2013. Revisi ke-II No.: SP DIPA-023.04.2.189946/2014 tanggal 29 April 2014.
2. PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan PPM sebagaimana pasal 1 sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara

## Pasal 3

Pembayaran dana PPM ini akan dilaksanakan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY dan dibayarkan secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut :

- (1) Tahap Pertama 70% sebesar Rp. 7.000.000 (Tujuh juta rupiah) setelah Surat Perjanjian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
- (2) Tahap Kedua 30% sebesar Rp. 3.000.000 (tiga juta rupiah) setelah PIHAK KEDUA menyerahkan Laporan Akhir Hasil Pelaksanaan PPM Berbasis Penelitian kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy sebanyak 4 (empat) eksemplar disertai softcopy (CD dalam format "pdf") paling lambat tanggal **30 Nopember 2014**.
- (3) PIHAK KEDUA wajib membuat Laporan Kemajuan Pelaksanaan PPM dan Laporan Penggunaan Keuangan sejumlah termin I sebesar 70%, dan diserahkan kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy masing-masing 2 (dua) eksemplar paling lambat tanggal **10 Nopember 2014**.
- (4) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
- (5) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.

## Pasal 4

PIHAK KEDUA berkewajiban untuk:

- (1) Mempresentasikan hasil PPM pada seminar yang akan dilaksanakan oleh LPPM-UNY
- (2) Mendaftarkan hasil PPM untuk memperoleh HKI;
- (3) Memanfaatkan hasil PPM untuk proses bahan mengajar;
- (4) Mempublikasikan hasil PPM pada jurnal yang terakreditasi.
- (5) Membayar PPh pasal 21, PPh pasal 22, PPh pasal 23 dan PPn sesuai ketentuan yang berlaku
- (6) Mengikuti Seminar dari Awal sampai dengan selesai

## Pasal 5

- (1) Jangka waktu pelaksanaan PPM yang dimaksud Pasal 1 ini selama 87 (delapan puluh tujuh) hari terhitung mulai **5 September 2014 sampai dengan 30 Nopember 2014 (87 hari kalender)**, dan PIHAK KEDUA harus menyelesaikan PPM yang dimaksud dalam Pasal 1 selambat-lambatnya **30 Nopember 2014**.



- (2) PIHAK KEDUA harus menyerahkan kepada PIHAK PERTAMA berupa :
- Laporan Akhir Hasil PPM dalam bentuk hardcopy sebanyak 4 (empat) eksemplar, dan dalam bentuk soft copy (CD dalam format "\*.pdf") sebanyak 1 (satu) keping.
  - Artikel Ilmiah untuk dimasukkan ke Jurnal di melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY, yang terpisah dari laporan sebanyak 2 (dua) eksemplar
- (3) Laporan hasil PPM dalam bentuk hard copy harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
- Bentuk/ukuran kertas kuarto
  - Warna cover Putih
  - Di bagian bawah cover ditulis :  
**Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program PPM Tahun Anggaran 2014 Nomor: 897/UN34.21/Kontrak/PPM/2014**
- (4) Selanjutnya laporan tersebut akan disampaikan ke :
- Subag. Data dan Informasi LPPM-UNY sebanyak 1 (satu) eks.
  - Perpustakaan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY sebanyak 3 (tiga) eks.
- (5) Apabila batas waktu habisnya masa PPM ini PIHAK KEDUA belum menyerahkan Laporan Akhir Hasil PPM kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat Perjanjian Pelaksanaan PPM, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana PPM oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta.

#### **Pasal 6**

- Apabila ketua PPM sebagaimana dimaksud pasal 1 tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan PPM ini, maka PIHAK KEDUA wajib menunjuk pengganti ketua pelaksana sesuai dengan bidang ilmu yang diteliti dan merupakan salah satu anggota tim;
- Bagi Pengabdian yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
- Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul PPM sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dijumpai adanya indikasi duplikasi dengan PPM lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka PPM tersebut dinyatakan batal dan PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana PPM yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

#### **Pasal 7**

Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan PPM tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

### Pasal 8

Hasil PPM berupa peralatan dan / atau alat yang dibeli dari kegiatan PPM ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Yogyakarta atau Lembaga Pemerintah lain melalui Surat Keterangan Hibah.

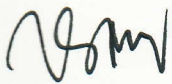
### Pasal 9

Surat Perjanjian Internal Pelaksanaan PPM ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya meterainya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

### Pasal 10

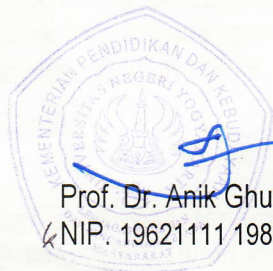
Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK KEDUA  
Ketua Pengabdi,



Prof. Dr. Hari Amirullah R., M.Pd

PIHAK PERTAMA  
Ketua LPPM,  
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Anik Ghufroon, M.Pd.  
NIP. 19621111 198803 1 001



## MODEL PERMAINAN UNTUK PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK



Gambar 1. Permainan Ular Ceria



Gambar 2. Permainan Balok Gembira



Gambar 3. Permainan Aku dan Kamu





Gambar 4. Permainan Pancing Botol



Gambar 5. Permainan Bola Keranjang



Gambar 6. Permainan Bola Pintar